

JÄGER DER NACHT

Spielanleitung



Vorbereitung des Spiels

- Die 6 ovalen Stanzteile (die ORTE) werden in zufälliger Verteilung in die 6 Öffnungen des Spielplans gelegt (die Schrift zeigt nach außen).
- Die Spielkarten werden nach ihren farbigen Rückseiten getrennt: Rot, Blau, Grün. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und dann verdeckt am Spielfeldrand platziert.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 1 Spielfigur, 1 Marker und 1 gleichfarbige Ablagekarte.



Marker

- Alle Spieler setzen ihre runden Marker auf das Startfeld der Schadensskala.
- Jeder Spieler setzt seine Spielfigur in die Mitte des Spielplans.



Spielfigur

- Die Charakterkarten werden in Vampire, Werwölfe und Menschen getrennt. Jeder Anfangsbuchstabe ist zweimal vorhanden. Für die ersten Spiele müssen die Charakterkarten aussortiert werden, die links oben mit einem schwarzen



schwarzer Wirbel

Wirbel gekennzeichnet sind (in die Schachtel zurück). Erst nach einigen Spielen können auch diese Karten verwendet werden, die das Angebot an Spielmöglichkeiten erhöhen. Die genauen Regeln befinden sich im Almanach (Seite 4).

- Die Charakterkarten jeder Gruppe werden getrennt gemischt. Davon werden die folgenden Karten verwendet:
 - Bei 4 Spielern: 2 Werwölfe, 2 Vampire
 - Bei 5 Spielern: 2 Werwölfe, 2 Vampire, 1 Mensch
 - Bei 6 Spielern: 2 Werwölfe, 2 Vampire, 2 MenschenDie nicht verwendeten Charakterkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Alle verwendeten Karten werden zusammen gemischt und an jeden Spieler wird 1 davon verdeckt ausgeteilt. **Wichtig:** Wenn alle das Spiel zum ersten Mal spielen, sollte mit höchstens 6 Personen gespielt werden. Bitte auch die Empfehlung im Almanach (Seite 2) beachten, welche Charakterkarten bei welcher Spielerzahl verwendet werden sollten. Ist das Spiel bereits bekannt, kann auch zu siebt oder zu acht gespielt werden. Die Kartenverteilung steht ebenfalls im Almanach.
- Jeder Spieler liest seine Karte sorgfältig durch und legt sie verdeckt vor sich auf seine Ablagekarte.
- Wichtig:** Charakterkarten müssen verdeckt gehalten werden! Die eigene Karte darf jederzeit angesehen werden.
- Ein Startspieler wird ermittelt und beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spielablauf in Kürze

Der Spieler, der an der Reihe ist (der aktive Spieler), hat in seiner Spielrunde folgende Aktionsmöglichkeiten:

- Er muss würfeln und seine Spielfigur bewegen.
 - Er kann die Anweisung des neuen ORTES ausführen.
 - Er kann einen ANGRIFF starten (ab der zweiten Runde).
- Danach setzt der linke Nachbar das Spiel mit Aktion 1 fort.

Sonderfall bei 6 Spielern: Vor Spielbeginn zieht reihum jeder Spieler 1 grüne Orakelkarte. Jeder liest den Text der Karte und gibt sie jeweils seinem linken Nachbarn, der die Anweisung befolgen muss. Danach wird die Karte verdeckt abgelegt.

DER SPIELABLAUF IM DETAIL

1. Würfeln und Spielfigur bewegen

Der aktive Spieler wirft gleichzeitig beide Würfel. Er addiert die beiden Zahlen und setzt seine Spielfigur auf den ORT mit der gewürfelten Zahl (6 ORTE gibt es).

- Wird der ORT gewürfelt, auf dem die Spielfigur steht, muss so oft gewürfelt werden, bis ein anderer ORT erwürfelt wird.
- Wird die „7“ gewürfelt, darf die Spielfigur auf einen beliebigen Ort ziehen, aber nicht am ORT bleiben, auf dem sie bereits steht.

Info: Bei den nachfolgenden Aktionen spielt „Kampf“ eine große Rolle. Wer Schaden erleidet, muss seinen Marker auf der Schadensskala entsprechend viele Felder abwärts ziehen. Wird ein Spieler geheilt, so zieht er seinen Marker wieder entsprechend aufwärts.

2. Anweisung des ORTES ausführen

Der aktive Spieler kann die Anweisung des Ortes ausführen, auf dem seine Spielfigur nun steht, er muss aber nicht. Jeder der 6 ORTE bietet andere Möglichkeiten. Bei drei der sechs ORTE wird eine verdeckte Karte gezogen. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als Nachziehstapel wieder bereit gelegt.

Oxanas Hütte:

(2 oder 3 gewürfelt)

Der aktive Spieler zieht die oberste verdeckte Orakelkarte vom grünen Stapel. **Wichtig:** Er liest den Text für sich durch und muss sich nur entscheiden, **welchem Spieler** er die Karte gibt. Dann gibt er die Karte dem Spieler seiner Wahl – dem Empfänger. Der Empfänger liest nun den Text ebenfalls für sich durch und prüft, ob sein eigener Charakter betroffen ist.

- Trifft die Frage zu, muss der Empfänger die Anweisung ausführen, darf aber sonst nichts verraten.
- Trifft die Frage nicht zu, sagt der Empfänger „Nichts passiert“.
- Danach gibt er die Karte an den aktiven Spieler zurück, der sie verdeckt (!) auf den grünen Ablagestapel legt.

Der aktive Spieler hat nun eine Information über diesen Spieler. Grüne Karten dienen überwiegend der Beschaffung von Informationen, wer welchen Charakter spielt.

Hexenbaum:

(9 gewürfelt)

Der aktive Spieler wählt 1 beliebigen Spieler aus (das kann auch er selbst sein) und führt eine der Aktionen aus:

- Er fügt dem gewählten Spieler 2 Schadenspunkte zu. Oder:
- Er heilt 1 Schadenspunkt des gewählten Spielers.

Steinkreis:

(10 gewürfelt)

Der aktive Spieler stiehlt einem beliebigen Mitspieler eine der bei ihm ausliegenden Ausrüstungskarten (blau oder rot) und legt sie offen vor sich aus. Sie kann ab sofort verwendet werden.

Kapelle:

(6 gewürfelt)

Der aktive Spieler zieht die oberste verdeckte Karte vom blauen Stapel und führt die Anweisung aus. Blaue Vorteilskarten sind für den aktiven Spieler positiv, sie fügen ihm keinen Schaden zu.

Friedhof:

(8 gewürfelt)

Der aktive Spieler zieht die oberste verdeckte Karte vom roten Stapel und führt die Anweisung aus. Rote Kampfkarten sind konfliktorientiert und können auch dem aktiven Spieler selbst Schaden zufügen.

Quell der Weisheit:

(4 oder 5 gewürfelt)

Der aktive Spieler zieht 1 verdeckte Karte von einem beliebigen der 3 Kartenstapel und führt dann die entsprechenden Anweisungen aus.

Bei den blauen und roten Karten gibt es jeweils 2 Arten:

- „Ereignis“:** Die Anweisungen dieser Karten werden laut vorgelesen. „Muss“-Anweisungen werden sofort ausgeführt, auf Anweisungen ohne „Muss“ kann man verzichten. Danach wird die Karte offen auf den gleichfarbigen Ablagestapel gelegt.
- „Ausrüstung“:** Diese Karten werden laut vorgelesen, danach legt der Spieler sie offen vor sich ab. Diese Karten gelten immer und können ab sofort eingesetzt werden.

- Einige der ausliegenden Ausrüstungskarten müssen eingesetzt werden, solange der Spieler die Karte besitzt (Formulierung „muss“).
- Bei anderen Karten mit der Formulierung „darf“ oder ähnlich kann der Spieler wählen, ob er die Karte einsetzt oder nicht.
- Jeder Spieler kann beliebig viele Ausrüstungskarten besitzen. Freiwillig ablegen darf man sie aber nicht.
- Auswirkungen mehrerer Karten werden addiert, sie können sich auch (ganz oder teilweise) aufheben.

3. „ANGRIFF“

Als dritte und letzte Aktion in seinem Spielzug kann der aktive Spieler einen „ANGRIFF“ starten, aber erst ab der 2. Spielrunde. Der aktive Spieler kann 1 Mitspieler angreifen, der sich in seinem GEBIET befindet; das heißt, am gleichen ORT wie er selbst oder an dem benachbarten ORT (das ANGRIFFS-GEBIET). Die beiden ORTE eines GEBIETS sind durch ein Spinnennetz verbunden.

- Der aktive Spieler wählt ein Opfer aus und wirft gleichzeitig beide Würfel.
- Das niedrigere Ergebnis wird vom höheren abgezogen. Die Differenz wird dem Opfer als Schadenspunkte zugefügt (Beispiel: $5 - 3 = 2$ Schadenspunkte). Entsteht bei einem ANGRIFF kein Schaden ($3 - 3 = 0$ Schadenspunkte), so war der ANGRIFF nicht erfolgreich.
- Die Wirkung von Ausrüstungskarten gilt zusätzlich und für alle Beteiligten. Es ist nicht möglich, darauf zu verzichten. Allerdings wirken Ausrüstungskarten nicht, wenn das Ergebnis des ANGRIFFS „0“ war.
- Erlaubt eine Karte den ANGRIFF auf mehrere Spieler, so gilt das Ergebnis des Würfelwurfs für alle.

Schadenspunkte aufgebraucht

Erreicht der Marker eines Spielers auf der Schadensskala das Feld mit seinem Anfangsbuchstaben (oder würde darüber hinaus ziehen), so sind seine Schadenspunkte aufgebraucht und der Spieler scheidet aus.

- Der Spieler deckt seine Charakterkarte auf und entfernt seine Spielfigur und den Marker. Weitere Aktionen sind für ihn nicht mehr möglich.
- Der Spieler, der das Ausscheiden herbeigeführt hat, darf sich 1 Ausrüstungskarte des Ausgeschiedenen nehmen; die übrigen werden abgelegt. Scheiden gleichzeitig mehrere Spieler aus, darf man sich von jedem 1 Ausrüstungskarte nehmen.

Besondere Fähigkeiten

Jeder Charakter verfügt auf seiner Karte über eine „Besonderheit“. Um diese „Besonderheit“ zu nutzen, muss der Spieler aber seine Charakterkarte aufdecken; er darf das jederzeit, auch wenn ein anderer an der Reihe ist. Hinweise zu den „Besonderheiten“ befinden sich im Almanach.

Spielende und Sieg

Hat ein Spieler das Ziel, das auf seiner Charakterkarte steht, erreicht, so deckt er diese auf (falls nicht schon vorher geschehen); das Spiel ist sofort beendet. Es gewinnt nun jeder Spieler, dessen Ziel erreicht ist!

- Hat ein Spieler sein Ziel erreicht, muss er mit dem Aufdecken nicht warten, bis er an der Reihe ist.
- Haben mehrere Spieler gleichzeitig ihre Ziele erfüllt – dann gewinnt jeder von ihnen. Bereits ausgeschiedene Spieler gewinnen mit.

Beispiel: Werwolf Frederik schlägt Volko, den letzten Vampir. Werwolf Gregor ist noch im Spiel, er gewinnt mit. Werwolf Elena ist bereits vorher ausgeschieden, sie gewinnt trotzdem mit.

JÄGER DER NACHT

Kurze Einführung

Spielregel auf der Rückseite

Details im Almanach

1 Finster ist die Welt der Schatten! In inniger Feindschaft stehen sich Vampire und Werwölfe kampfbereit gegenüber. Vampire jagen Werwölfe, Werwölfe jagen Vampire. Menschen, die zwischen die Fronten geraten sind, schlagen sich mal auf die eine und mal auf die andere Seite. Welche Gruppe wird dein Schicksal sein?

2 Das Ziel der Werwölfe ist es, alle Vampire zu besiegen. Das Ziel der Vampire dagegen ist es, alle Werwölfe zu schlagen. Sind die Vampire besiegt, so gewinnen alle Werwölfe, auch die, die schon ausgeschieden sind. Das gilt auch für die Vampire, wenn alle Werwölfe ausgeschieden sind. Die Menschen haben jeweils individuelle Aufgaben, jeder gewinnt für sich allein!

3 Zunächst jedoch weiß kein Spieler, welche Rolle die Mitspieler haben, welches Ziel sie verfolgen. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Charakterkarte, die unbedingt geheim zu halten ist. Sie enthält alle wichtigen Informationen: Wer der Spieler ist, zu welcher Gruppe er gehört (Mensch, Vampir, Werwolf), wie viele Schadenspunkte er verkraften kann und welche „Besonderheit“ er besitzt. Und hier steht auch das Ziel, das heißt die Aufgabe, die er erfüllen muss.

4 Für jeden Spieler ist das Maximum an „Schadenspunkten“ angegeben. Die Spieler setzen ihre Marker auf das Startfeld der Schadensskala. Wird ein Spieler bei einem ANGRIFF oder einem ÜBERFALL getroffen, so erleidet er Schaden. Für jeden erlittenen Schadenspunkt wird der Marker auf der Schadensskala um 1 Feld nach unten versetzt. Wer auf dieser Skala den Endpunkt seines Charakters erreicht (Feld mit seinem Anfangsbuchstaben), scheidet aus dem Spiel aus. Trotzdem kann der Spieler mit seiner Gruppe noch mitgewinnen!

dann unternimmt, kann der aktive Spieler häufig Rückschlüsse ziehen, zu welcher Gruppe er gehört.

An anderen Orten kann der aktive Spieler blaue Vorteilskarten oder rote Kampfkarten erhalten. In beiden Arten gibt es „Ereignisse“, die sofort ausgeführt werden, aber auch „Ausrüstung“, die der Spieler zur weiteren Verwendung vor sich auslegt. Wer im „Steinkreis“ landet, kann anderen Spielern Ausrüstungskarten stehlen und am „Hexenbaum“ kann man direkt eigenen Schaden heilen oder anderen Spielern Schaden zufügen.

7 Zum Abschluss seines Zuges hat der aktive Spieler die Möglichkeit, einen ANGRIFF auf einen anderen Spieler zu starten. Solche ANGRIFFE können sich aber nur gegen Spieler im ANGRIFFS-GEBIET richten (meistens der eigene ORT oder der durch ein Spinnennetz verknüpfte Nachbar-ORT). ANGRIFFE werden immer per Würfelwurf ausgeführt: Der Angreifer wirft die beiden Würfel und zieht das niedrigere Ergebnis vom höheren ab. Als Ergebnis erhält er die Anzahl an Schadenspunkten, die dem angegriffenen Spieler zugefügt werden (Marker nach unten versetzen). Ausliegende Ausrüstungskarten auf beiden Seiten können den Kampf beeinflussen. ÜBERFÄLLE dagegen finden aufgrund von „Ereignis“-Karten statt.

8 Schadenspunkte können zugefügt werden, aber sie können auch wieder geheilt werden – dann rückt der Marker auf der Skala wieder aufwärts. Wer mehr Schaden einstecken muss, als er heilen kann, nähert sich dem gefürchteten Endpunkt seiner Laufbahn. Dieser Endpunkt ist markiert durch ein farbiges Feld mit dem Anfangsbuchstaben seines eigenen Charakters. Die Farbe zeigt immer die Gruppenzugehörigkeit an.

Ist der Marker eines Spielers auf diesem Feld angekommen, so muss der Spieler sofort ausscheiden, weil er weitere Schadenspunkte nicht mehr verkraften kann.

9 Die Ziele für den einzelnen Spieler sind auf den Charakterkarten angegeben. Scheidet zum Beispiel der letzte der Vampire aus, so gewinnen alle Werwölfe – und zwar auch diejenigen, die schon vorher ausgeschieden sind. Umgekehrt gewinnen die Vampire, wenn alle Werwölfe aus dem Verkehr gezogen sind. Für die Menschen selbst gelten individuelle Bedingungen.

Durch die unterschiedlichen Ziele ist es durchaus möglich, dass mehrere Spieler gleichzeitig ihre Ziele erreichen und es dadurch mehrere Sieger gibt.



Mehr Schadenspunkte als dieses Maximum kann der Charakter „Frederik“ nicht verkraften.

5 Zunächst streifen die Spieler durch die 6 ORTE der Schattenwelt, um Informationen über Freund und Feind zu sammeln. Wer steht auf der eigenen Seite, wer ist dein Feind? Nichts wäre schlimmer, als blindlings loszuschlagen und dabei einen Verbündeten zu treffen.

Der aktive Spieler ermittelt per Würfelwurf, auf welchen ORT er seine Spielfigur zieht. Jeweils zwei ORTE sind zu einem GEBIET zusammengefasst (durch ein Spinnennetz verbunden). An den meisten ORTEN erhält man Karten. Darunter sind auch solche mit wichtiger Ausrüstung, die schützen können oder die eigene Kampfkraft verstärken.

6 Wer als „aktiver Spieler“ an der Reihe ist und zum Beispiel „Oxanas Hütte“ erreicht, zieht eine grüne Orakelkarte und liest sie für sich durch. Dann aber gibt er diese Karte an einen Spieler seiner Wahl weiter und der Empfänger muss die Anweisung auf der Karte ausführen. Aus dem, was der Empfänger

Charakterkarte

